

BAB I

PENDAHULUAN

A . Latar Belakang

Pendidikan jasmani (Penjas) merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perceptual, kognitif, social dan emosional. Dua diantara tujuan-tujuan penjas menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006 yang dikutip dalam (Online: <http://gudangmakalah.blogspot.com/2010/09/skripsiptkaplikasimodelpembelajaran.html>.

Diakses 09 Juni 2012) adalah :

Tujuan Penjas adalah : (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup melalui berbagai aktivitas jasmani, (2) Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.

Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga, Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik , kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan

terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Menurut SK-KD pendidikan jasmani untuk SMA dalam (online: http://nuansa-pendidikar.blogspot.com/2012/02/pemetaan-standar-isi-sk-dan-kd_6885.

Html. Diakses 09 Juni 2012) salah satunya sebagai berikut:

- a. Standar Kompetensi: Mempraktikan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
- b. Kompetensi Dasar: Mempraktikan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.
- c. Indikator keberhasilan: Bermain bola besar dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan dan membina nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.

Walaupun tujuan pendidikan jasmani di SMA sangat sesuai dengan tujuan pendidikan pada umumnya, namun seringkali para guru penjas terlena oleh materi kurikulumnya. Materi kurikulum SMA pada dasarnya merupakan berbagai gerak dasar yang antara lain dapat diklasifikasikan ke dalam cabang olahraga atletik, permainan, senam, dan olahraga tradisional. Kenyataan ini sering menggiring para guru:

- a. Memaksakan diri mengajar olahraga yang untuk beberapa siswa mungkin belum saatnya karena persyaratan fisik dan koordinasinya belum memadai sehingga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas sangat minim.
- b. Berpegang teguh bahwa penguasaan keterampilan olahraga merupakan tujuan utama dari pendidikan jasmani di SMA/MA.
- c. Kurang memperhatikan tujuan yang bersifat afeksi seperti kesenangan dan keceriaan.
- d. Kurang menyadari bahwa olahraga merupakan media untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya.
- e. Kurang memperhatikan aspek gerak dasar siswa yang bermanfaat bagi keterlibatannya dalam berbagai aktivitas sehari-hari untuk mengisi waktu

luang dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fisik di sekolah maupun di masyarakat dan pembentukan gaya hidup yang sehat.

Sebagai contoh yang peneliti temukan di SMK Cipta *Skill*, terjadi pada aktivitas pembelajaran permainan bola basket, siswa sering ditugaskan untuk belajar mengembangkan teknik dasar *passing* dan *dribbling* terpisah dengan keterampilan bermain. Menurut Subroto (2000, hlm.7):

Pembelajaran menggunakan *drill* biasanya membawa siswa pada pertanyaan : mengapa kita melakukan latihan seperti ini? atau kapan kita dapat bermain? Situasi semacam ini akan membuat siswa menjadi bosan karena pembelajaran kurang sesuai dengan penampilan mereka saat bermain.

Metode seperti ini tidak akan menumpuk pemahaman siswa tentang konsep bermain yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi menyelesaikan masalah. Maka dapat penulis simpulkan hasil dari pembelajaran dengan metode adalah:

- a. Kurangnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa akan merasa terbebani oleh tugas guru yang mengharuskan siswa untuk menguasai teknik yang baik dan benar
- c. Kurangnya kesadaran taktis dalam diri siswa saat permainan berlangsung sehingga penampilan bermain siswa terlihat kurang baik
- d. Masih terlihat banyak siswa yang menunggu giliran untuk melaksanakan drill, karena terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, sehingga waktu belajar siswa kurang efektif.

Kondisi tersebut mengakibatkan tidak optimalnya proses pembelajaran pendidikan jasmani sebagai media pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi anak seutuhnya, sehingga tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran pendidikan jasmani itu sendiri tidak tercapai khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan Cipta *Skill* Bandung.

Guru yang masih menganut metode pendekatan yang bersifat tradisional yaitu pendekatan teknik, yang menekankan pengajaran hanya pada penguasaan

keterampilan atau teknik suatu cabang olahraga. Meskipun format/konsep pengajaran seperti itu memang bisa meningkatkan penguasaan teknik siswa, tetapi kekurangannya adalah bahwa keterampilan teknik dasar diajarkan kepada siswa sebelum siswa mampu memahami keterkaitan atau relevansi teknik-teknik dasar tersebut dengan penerapannya di dalam permainan yang sebenarnya, akibatnya sifat kesinambungan dari implementasi teknik dasar ke dalam permainan menjadi terputus. Pendekatan teknik dalam pembelajaran permainan di dasarkan pada pemahaman bahwa siswa akan dapat melakukan permainan jika mereka sudah menguasai teknik dasarnya. Dalam pendekatan ini, guru akan memulai pembelajaran permainan dengan memberikan pelajaran teknik dasar. Pandangan terhadap permainan ini mengedepankan kerangka pengembangan dan disebut tahapan permainan. Setiap tahapan pengajaran harus melibatkan pergerakan (perpindahan) dari latihan yang secara bertahap meningkat tingkat kesulitannya ke kondisi seperti permainan.

Seorang guru seharusnya mampu menyajikan pembelajaran yang mampu diterima oleh siswa dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa agar penyelenggaraan pembelajaran aktivitas permainan bola basket di sekolah dapat mewujudkan tujuan pendidikan jasmani secara umum .

Apabila dari distribusi alokasi waktunya yang hanya satu kali dalam satu minggu dengan lama 1x90 menit, kemungkinan besar tujuan yang berhubungan dengan pengembangan kebugaran jasmani tidak bisa tercapai. Program aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani menuntut frekuensi 3x dalam seminggu. Sementara itu perkembangan kebugaran jasmani siswa seringkali merupakan tujuan yang paling diharapkan tercapai dalam pendidikan jasmani. Untuk itu program kebugaran jasmani yang realistis untuk situasi seperti ini perlu dipertimbangkan. Oleh karena itu metode atau prosedur untuk pencapaian tujuan tersebut haruslah dipikirkan secara matang agar dapat memperoleh hasil yang optimal. Penggunaan metode yang tepat adalah merupakan tuntutan yang mutlak untuk pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Makin cocok metode yang dipilih

dalam proses pembelajaran maka makin efektif pula tujuan pembelajaran yang dilaksanakan. Untuk menghindari hal tersebut sekarang sudah dikenal suatu pendekatan yang dirasakan lebih cocok untuk diterapkan dalam mengajar penjas terutama yang terkait dengan mengajar untuk olahraga yang bersifat permainan yaitu pendekatan taktis.

Asumsi dasar untuk menerapkan pendekatan taktis adalah proses pembelajaran permainan tradisional di sekolah hingga saat ini hanya memberikan sedikit kontribusi pada penampilan bermain siswa. Pendekatan taktis diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bermain, dan meningkatkan kemampuannya untuk bermain.

Sedangkan tujuan pendekatan taktis menurut Subroto (2000, hlm.5) adalah: "Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan." Dalam pendekatan taktis, proses pembelajaran teknik tidak diajarkan secara khusus dalam bagian-bagian teknik yang terpisah, namun sekaligus di dalam suasana bermain yang mirip dengan permainan yang sesungguhnya.

Berdasarkan pengamatan penulis, penggunaan model pendekatan taktis mampu menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran bolabasket di SMK Cipta *Skill* Bandung, terutama masalah keterampilan dasar siswa terhadap olahraga permainan. Melalui pendekatan taktis siswa diharapkan mampu memiliki kesadaran taktis, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah taktik yang muncul selama permainan berlangsung, sekaligus kemampuan memilih jawaban yang tepat untuk memecahkannya. Jawabannya mungkin berupa keterampilan menentukan elemen teknik yang akan diterapkan. Guru juga harus mampu mengundang siswa untuk memecahkan masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain.

Sebagai kesimpulan pembahasan pendekatan taktis dalam proses pembelajaran keterampilan adalah sebagai berikut :

1. Melalui aktivitas yang mirip dengan permainan sesungguhnya, minat dan kegembiraan siswa akan meningkat. Secara khusus bagi siswa yang memiliki kemampuan teknik rendah, pendekatan taktis adalah tepat, karena tidak menekankan pada keterampilan teknik, namun kepada pengembangan taktik, atau pemecahan masalah.
2. Peningkatan pengetahuan taktik, penting bagi siswa untuk menjaga konsistensi keberhasilan pelaksanaan keterampilan teknik yang sudah dimiliki. Untuk siswa, hal ini merupakan langkah pertama yang positif untuk meningkatkan keterampilan bermain.
3. Dengan menggunakan pendekatan taktis dapat memperdalam pemahaman bermain dan meningkatkan kemampuan mentransfer secara lebih efektif dari satu permainan ke permainan lainnya. Kemampuan mentransfer ini meningkatkan peluang pemain untuk meningkatkan permainannya, yaitu dengan bertambahnya keluwesan dalam beradaptasi dengan aktivitas dan situasi baru manakala diperlukan.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka seorang guru olahraga harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*, atau penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan penulis di lapangan, ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat kegiatan belajar mengajar olahraga permainan dalam pembelajaran Penjas, yaitu:

1. Siswa merasa aktivitas metode pembelajaran kurang menarik,

2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap pola gerak yang dilakukan dalam permainan olahraga.
3. Pembelajaran kurang membantu dalam mengembangkan karakteristik siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah:

”Apakah pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil penguasaan bola dalam permainan bolabasket pada pembelajaran Penjas di SMK Cipta *Skill* Bandung?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil penguasaan bola dalam permainan bolabasket pada pembelajaran Penjas di SMK Cipta *Skill* Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik . Adapun manfaat yang dapat dirasakan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan keilmuan yang berarti, informasi dan masukan dalam perencanaan perencanaan serta pengembangan dalam pelajaran penjas.

2. Secara Praktis

Dapat memberikan masukan yang berarti bagi para guru pendidikan jasmani di sekolah dalam model pembelajaran terutama untuk pengembangan hasil pembelajaran pendidikan siswa.